

# CURRICULUM VITAE

## Datos personales:

Nombre y Apellidos: Carlos González Tardón

Fecha de Nacimiento: 19-02-1982

Teléfono: 638382645

Correo Electrónico: [carlos@carlosgonzalezardon.com](mailto:carlos@carlosgonzalezardon.com)

Página Web Personal: [www.carlosgonzalezardon.com](http://www.carlosgonzalezardon.com)

Página Web Profesional: [www.peopleandvideogames.com](http://www.peopleandvideogames.com)

## Breve Biografía:

Carlos González Tardón, (Madrid, 1982) estudió Psicología en la Universidad de Barcelona y prepara su tesis doctoral sobre Videojuegos y Transformación Social en el Instituto del Ocio de la Universidad de Deusto.

En 2007 funda People & VIDEOGAMES desde donde inicia distintos proyectos de Alfabetización Digital sobre Videojuegos, convirtiéndose en un importante nodo de comunicación entre instituciones, empresas de videojuegos y la población. Su principal objetivo ha sido dotar a la población de capacidades, habilidades y herramientas suficientes para que hagan un uso seguro y saludable de esta forma de ocio. También ha trabajado con diversas instituciones públicas y privadas en la creación de políticas sociales y educativas innovadoras.

En 2009 crea su propio proyecto sin ánimo de lucro sobre transformación social y educativa llamado Asesoría On-line Sobre Videojuegos. Desde este espacio virtual ha dado soporte, información y recursos a más de 5000 personas del espacio Iberoamericano, desde videojugadores, familias de jugadores, profesores... como investigadores o desarrolladores de videojuegos. En la actualidad está presente en más de una docena de redes y medios sociales constituyéndose como la principal y primera Red Iberoamericana de Alfabetización Digital sobre Videojuegos.

Más información: [www.carlosgonzalezardon.com](http://www.carlosgonzalezardon.com) | [www.peopleandvideogames.com](http://www.peopleandvideogames.com) | [www.asesoriavideojuegos.com](http://www.asesoriavideojuegos.com)

## Datos Académicos:

Actualmente preparo la tesis doctoral “Videojuego y Transformación Social”. Instituto de Investigación sobre el Ocio. Universidad de Deusto.

Diploma de Estudios Avanzados (DEA) con la investigación “Interacción Social con un Ser Simulado” del doctorado de Métodos de Investigación en Psicología en la Universitat de Barcelona (2006).

Licenciado en Psicología en la Universitat de Barcelona (2004)

Prácticum de Psicología en Vida Artificial, integrado en el Grupo de Investigación Consolidado “Grup de Conducta Adaptativa i Interacció (GCAI)” de la Universitat de Barcelona (2004)

Especialización en Prevención de Drogodependencias (2001).

Título de Monitor de Ocio y Tiempo Libre (2000).

**Formación complementaria relevante:**

Taller: “Móviles y Transformación Social” (2011)

Taller “Instituciones 2.0” (2010)

Jornadas “Neurobiología de la Adicción” (2008)

Congreso “II Jornadas sobre Simulación Social y Análisis de Sociedades Artificiales” (2008)

Congreso “X Congreso de Metodología de las Ciencias Sociales y de la Salud” (2007)

Conferencia “Narratividad y Videojuegos” de Kosmópolis 06: CCCB (2006)

Congreso “50 años de la Inteligencia Artificial: Campus Multidisciplinar en Percepción e Inteligencia, CMPI-2006” de la Universidad de Castilla-La Mancha (2006)

Congreso “XIX Symposium de la Sociedad Española de la Historia de la Psicología” (SEPH) (2006)

Taller “Fer la Imatge” de MACBA (2006)

Curso “Evolución de Redes Complejas” de Fundación La Caixa (2006)

Curso “El Conflicto... también educa” en la Universitat de la Illes Balears (UIB) (2005)

Congreso “Ser adolescente, Hoy” de la Fundación de Ayuda a la Drogadicción

(FAD) (2005)

“Taller de Verano de Robótica Móvil” del Campus Universitario de la Mediterrania. (2005)

Curso sobre el programa GSEQ (análisis de secuencia de conducta) en la Universitat de Barcelona (2004)

Jornada “Trabajo en Red” del Centro de Salud Mental Infantil y Juvenil Garraf.

### **Datos Profesionales relevantes:**

Fundador y Coordinador de *People & VIDEOGAMES*: Asesoría, desarrollo y gestión de proyectos (2007- Fecha Actual)

Fundador y Coordinador del Sistema de Asesoría On-line y Banco de Recursos sobre videojuegos de *People & VIDEOGAMES* (2010- Fecha Actual)

Colaborador de El Observatorio del Videojuego y la Animación de la Universidad Europea de Madrid (2008- Fecha Actual)

Integrante de la Unidad Docente de Casa Asia como especialista en videojuegos. (2007- Fecha Actual)

Fundador y Coordinador de la Asesoría sobre Videojuegos de Servicios Sociales del Ayuntamiento de Valdemoro-*People & VIDEOGAMES* (2009- 2010)

Director deportivo de la Escuela de Hockey Adaptado de la Fundación Johan Cruyff (2008-2010)

Colaborador del Grup de Conducta Adaptativa i Interacció (GCAI) de la Universitat de Barcelona (2003- 2009)

Integrante del Comité de Expertos, como especialista en videojuegos, en la mesa “*Las necesidades del Arte Contemporáneo en Castilla-La Mancha*” organizado por Consejería de Cultura de Castilla-La Mancha. (2007)

Tutor particular de estudiantes con problemas de aprendizaje y fracaso escolar (2003-2009)

Profesor de Dopuscuola (ICEAS) (2000-2001)

### **Organización de Programas, Jornadas y Festivales:**

Curator Técnico de la exposición “La vida es juego”, Museo de Historia de Zaragoza. (2009-2010)

Diseño y Desarrollo del programa “Jugar Saludablemente”, Servicios Sociales del Ayuntamiento de Valdemoro– People & VIDEOGAMES. (2009)

Diseño, Gestión y Coordinación de las jornadas de formación “Jóvenes y Videojuegos”, Consejo de Juventud de Castilla-La Mancha – People & VIDEOGAMES. (2009)

Coordinador del festival “Arsgames 2008” sobre la relación del arte y los videojuegos, Universidad Complutense de Madrid - Medialab Prado (2008)

#### Conferencias Realizadas:

Ciberconferencias (2) “¿Producen Adicción los Videojuegos?”. Dentro del Ciclo Asesoría Online sobre Videojuegos – Habbo Hotel, Online. (2011)

Conferencia “L@s niñ@s de los 80s. Grandeza y Decadencia” Retro Encounter 2011, Madrid. (2011)

Conferencia “El videojuego como Herramienta” Universidad Autónoma de Madrid, Facultad de Magisterio, Madrid. (2011)

Conferencia “Jugando en Familia: Aprender a usar los videojuegos” Colegio La Salle-La Paloma, Madrid. (2011)

Conferencia “¿Cómo Comprar un Videojuego para estas Navidades?”, Foro de Generaciones Interactivas, Madrid. (2010)

Conferencia “¿Cómo Comprar un Videojuego para estas Navidades?”, Telefónica Responsabilidad Corporativa-Foro de Generaciones Interactivas, Madrid. (2010)

Conferencia “*Videojuegos en Redes Sociales. Oportunidades y Amenazas*”, Jornadas IV ASAJER Jóvenes y Nuevas Tecnologías, Vitoria. (2010)

Conferencia “*El Videojuego como Herramienta Creativa y Educativa*”, Universidad de Castilla-La Mancha, Ciudad Real. (2010)

Conferencia “*Jugar Saludablemente. Introducción a los Videojuegos para Padres*”, Hó Play, Bilbao. (2010)

Conferencia “*Violencia y Videojuego. Ideas Básicas*”, Curso de Verano de la UNED, Tortosa. (2010)

Conferencia “*Jugar Saludablemente*”, Reus Lan Party. (2010)

Conferencia “*Uso educativo y saludable. Prevención del abuso y la adicción*”, Ciclo: Ciudadanía Digital, Llodio, Alava. (2010)

Conferencia “*Todo lo que quisiste saber sobre los videojuegos y no supiste a quién preguntar*”, Museo Elder de la Ciencia y la Tecnología, Las Palmas de Gran Canaria. (2010)

Conferencia “*Jugar Saludablemente: Hacia una política social sobre videojuegos*”, en las jornadas “La Nueva Calle”, Servicios Sociales del Ayuntamiento de Valdemoro. (2009)

Conferencia “*El Laboratorio de la Identidad y la Personalidad del Siglo XXI: Los Videojuegos*”, Mobile Cell, Citilab, Barcelona. (2009)

Conferencia “*Todo lo que quisiste saber sobre los videojuegos y no supiste a quién preguntar*” dentro del proyecto de divulgación científica del Centro Cultural Sant Josep. (2009)

Conferencia “*Introducción a la Psicología en los Videojuegos*”, Imaginática 2009. (2009)

Conferencia “*Alimentación y Videojuegos (1958-2008)*” dentro de la feria España Original. (2008)

Conferencia “*Robótica Social: Realidad y Ficción*” dentro del proyecto de cine y divulgación científica del Centro Cultural Sant Josep. (2008)

Conferencia “*Zenfighters*”, Medialab-Prado. (2008)

Conferencia “*Creatividad y Videojuegos. El jugador como creador*” en Ars Games, Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. (2007)

Mesa Redonda “*Violencia y Videojuegos*” en Ars Games, Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. (2007)

Conferencia “*Interacción verbal humano ordenador. Historia, aplicaciones y efectos psicológicos*” en la Universidad de Oviedo. (2007)

Conferencia “*¿Puede una computadora escribir un poema de amor?* (en colaboración con Dionisio Cañas) en el Hunter College, de la City University of New York. (2007)

### Experiencia Docente:

Clase Magistral “*Influencia del Videojuego en la Cultura Audiovisual Contemporánea*” dentro de los Masters Graphic Design, Media Design y Video Design, Istituto Europeo di Design, Barcelona. (2011)

Clase Magistral “*La Psicología de los Videojuegos*” dentro del Master de Diseño y Programación de Videojuegos, Universidad Europea de Madrid. (2011)

Clase Magistral “*El Videojuego como Experiencia*” dentro del Master de Diseño y Programación de Videojuegos, Universidad Europea de Madrid. (2011)

Clase Magistral “*Los Videojuegos en la Cultura Audiovisual Contemporánea*”, dentro de los Masters Graphic Design, Media Design y Video Design, Istituto Europeo di Design. (2010)

Clase Magistral “*La Psicología de los Videojuegos*” dentro del Master de Diseño y Programación de Videojuegos, Universidad Europea de Madrid. (2010)

Clase Magistral “*Los Videojuegos en la Cultura Audiovisual Contemporánea*”, dentro de los Masters Graphic Design, Media Design y Video Design, Istituto Europeo di Design. (2009)

Curso “*Videojuegos: Una oportunidad para Aprender y Crecer*”, dentro del programa de formación “Competencias Digitales y Emocionales en el Aula” para el Centro de Recursos para Profesores de Zaragoza. (2009)

Curso: “*II Introducción a los videojuegos para padres y educadores*”, La Casa Encendida. (2009)

Clase “*Psicología del Videojugador*” dentro del Master de Diseño y Programación de Videojuegos, Universidad Europea de Madrid. (2009)

Curso “*Introducción a los videojuegos para padres y educadores*”, La Casa Encendida. (2009)

Clase “*Historia Práctica del Videojuego*” dentro del curso “Programación Informática: Una Aproximación al Mundo de los Videojuegos”, Johns Hopkins University, Center for Talented Youth. (2008)

Curso “*Videojuegos: El futuro está en tus manos*” en Zemos98, Centro de Arte de Sevilla. (2008)

Clase “*Psicología y Videojuegos. Aplicación de Conceptos de Human-Computer Interactions en Videojuegos*” dentro del Master de Diseño y Programación de Videojuegos, Universidad Europea de Madrid. (2008)

Seminario “*Psicología Artificial. Incursión de un psicólogo en Vida Artificial, Robótica, Inteligencia Artificial e Interacción Humano-Ordenador*” en el Instituto de Investigación de Inteligencia Artificial (IIA), Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), Barcelona (2007).

Colaboración “*Conceptos básicos de la programación de Vida Artificial basada en Agentes*” dentro de la asignatura “Simulación de Conducta Adaptativa e Interacción” del doctorado de Etología de la Universitat de Barcelona, Barcelona (2006).

Seminario “*Dilema del Prisionero Multiagente*” dentro de los seminarios mensuales del Grupo de Conducta Adaptativa e Interacción (GCAI), Universitat de Barcelona, Barcelona (2005).

Curso “*Poesía, Naturaleza y Tecnología*” (en colaboración con Dionisio Cañas) en el Forum Alonso Quijano, Escuela de Escritores, Alcázar de San Juan (2005).

#### Talleres Impartidos:

Talleres (2) “*Introducción a los Videojuegos. Uso saludable y seguro*”, Centro de Formación Telefónica, Distrito C, Foro de Generaciones Interactivas, Madrid. (2011)

Taller “*Historia de Historias. Aprendiendo Historia con Videojuegos*”, Matadero-Madrid, ArsGames-Intermediae, Madrid. (2011)

Taller “*Historia de Historias. Aprendiendo Historia con Videojuegos*”, GameStar(t), ArsGames-Intermediae, Madrid. (2011)

Taller “*Jugar en Familia*”, Foro de Generaciones Interactivas, Madrid. (2010)

Taller “*Jugar Saludablemente*”, Casa de la Juventud de Portugalete. (2010)

Talleres (4) “*Historia del Videojuego Jugada*”, Hó Play, Bilbao. (2010)

Taller “*Creación fácil de videojuegos. Haz tu videojuego en tres días..*”, para CAMON, Alicante. (2010)

Talleres (2) “*Jugar Saludablemente*”, Colegios Públicos de Alicante.

Taller “*Com triar un videojocs pel teu fill o filla*” dentro de “La semana de la Ciencia” del Centro Cultural Sant Josep. (2009)

Taller “*¿Cómo elegir y comprar un videojuego para estas Navidades?*”, dentro de las jornadas “Protección del menor y uso adecuado de las TICs” para el Observatorio Municipal de Información al Consumidor de Villanueva de la Torre. (2009)

Talleres (22) “*Uso y Consumo Responsable de Videojuegos*”, para Servicios Sociales del Ayuntamiento de Valdemoro. (2009)

Taller “*Jóvenes y Videojuegos*”, para el Consejo de Juventud de Castilla La Mancha, Talavera de la Reina. (2009)

Talleres (8) “*Jugar Saludablemente*”, dentro de la Exposición Vida Extra, Espai Cultural Caja Madrid. (2009)

Taller: “*Jugar Saludablemente*”, Jóvenes y Videojuegos, Consejo de Juventud de Castilla-La Mancha – People & VIDEOGAMES. (2009)

Taller: “*¿Cómo Comprar un Videojuego?*”, Jóvenes y Videojuegos, Consejo de Juventud de Castilla-La Mancha – People & VIDEOGAMES. (2009)

Talleres (8) “*El Videojuego como Salida Laboral*”, Diversos Colegios e Institutos, Escuela de Bambú, Casa Asia. (2008-2010)

Talleres (8) “*Videojuegos: Uso, Abuso y Adicción*”, Diversos Colegios e Institutos, Escuela de Bambú, Casa Asia. (2008- 2010)

Talleres (15) “*Historia del Videojuego Jugada*”, Diversos Colegios e Institutos, Escuela de Bambú, Casa Asia. (2008- 2010)

Talleres (8) “*El Videojuego como Industria*”, Diversos Colegios e Institutos, Escuela de Bambú, Casa Asia. (2008- 2010)

Taller “*Videopoesía*” (en colaboración con Dionisio Cañas) en el Instituto Cervantes de Rabat y la fundación Orient-Occident de Rabat, Marruecos (2007).

Taller “*Videopoesía*” (en colaboración con Dionisio Cañas) en el Instituto Cervantes de Casablanca, Marruecos (2007).

Ponencias y Comunicaciones en Congresos:

“Introducción a los Videojuegos Serios” en el Creativity Meeting Point, Bilbao (2011)

“Aprendiendo con Videojuegos”, Ponencia. Videojuegos y Educación, Pamplona. (2010)

“Asesoría sobre Videojuegos. El traumático paso del 1.0 a la web participativa”, Ponencia. Encuentro Internacional de Juventud Cabueñes 2010. (2010)

“Valores en Proceso, los Videojuegos.”, Ponencia. I Congreso Internacional de Ciudadanía Digital. (2010)

“Psicología artificial, ¿qué aporta la interacción con robots, seres y ambientes simulados al ser humano?”, Ponencia on-line. IV Congreso Online del Observatorio de la Cibersociedad. (2009)

“Emerging Poetry and Videogames”, Ponencia, E-Poetry Festival 09.

“Creando tu propia ciudad: Arquitectura y Videojuegos”, Ponencia. Europäische Städte: Ciudades europeas ante la globalización. (2009)

“Social Behavior Simulator. Interacción Social con Seres Simulado y sus Aplicaciones”, Ponencia. II Jornadas sobre Simulación Social y Análisis de Sociedades Artificiales. (2008)

“El videojuego como experiencia”, Ponencia. Congreso de Cibersofía y Lúdica Digital. (2008)

“Seres artificial, ¿qué aporta la interacción con robots, seres y ambientes simulados al ser humano?”, Ponencia. X Congreso de Metodología de las Ciencias Sociales y de la Salud. (2007)

“Emociones y videojuegos”, Comunicación. III Congreso Online del Observatorio de la Cibersociedad. (2006)

“Inmersión en mundos simulados. Definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica.” Ponencia. VIII Congreso de la Sociedad Española de Fenomenología. (2006)

“Interacción con Seres Simulados. Nuevas Herramientas en Psicología Experimental.” Ponencia. Campus Multidisciplinar en Percepción e Inteligencia. (2006)

“Raw Art, Creatividad y Error. El arte de los enfermos mentales.”  
Ponencia. XIX Symposium de la Sociedad Española de la Historia de la  
Psicología. (2006)

Libros:

Cañas, D. & González Tardón, C (2010) ¿Puede un computador escribir  
un poema de amor?. Ed. Devenir, Madrid.

Presentado en:

- Centro de Arte CAAC, Las Palmas. (2010)
- Centro de Cultura Blanquerna, Madrid. (2010)
- Centro de Arte Santa Mónica, Barcelona. (2010)
- Instituto Cervantes de Nueva York. (2010)

Artículos:

González Tardón, C. (2010) Otras Jugabilidades y otras Pantallas para los  
Videojuegos. *La Comunidad Inconfesable*.

<http://www.comunidadinconfesable.com/2010/11/otras-jugabilidades-y-otras-pantallas-para-los-videojuegos/>

González Tardón, C. (2010) Jugar: El Conflicto en Darfur (Videojuegos y  
Valores). *Generacionews (Revista Mensual del Foro de Generaciones  
Interactivas)*

<http://www.generacionesinteractivas.org/generacionews/2010/30.html>

González Tardón, C. (2010) Machinima. Videos Creados con  
Videojuegos. *La Comunidad Inconfesable*.

<http://www.comunidadinconfesable.com/2010/10/machinima-videos-creados-con-videojuegos/>

González Tardón, C. (2010) Jugar: Diseñar Montañas Rusas y otros  
Dispositivos (Aprendiendo Física con Videojuegos). *Generacionews  
(Revista Mensual del Foro de Generaciones Interactivas)*

<http://www.generacionesinteractivas.org/?p=2533>

González Tardón, C. (2010) Yo sí pero ella no. Globalización y  
Postcolonialismo para Niños. *La Comunidad Inconfesable*.

<http://www.comunidadinconfesable.com/2010/09/yo-si-pero-ella-no-globalizacion-y-postcolonialismo-para-ninos/>

González Tardón, C. (2010) Jugar: El Primer Videojuego Comercial  
(Historia del Videojuego). *Generacionews (Revista Mensual del Foro de  
Generaciones Interactivas)*

<http://www.generacionesinteractivas.org/?p=1399>

González Tardón, C. (2010) Poesía y Videojuegos. *La Comunidad Inconfesable*.

<http://www.comunidadinconfesable.com/2010/07/poesia-y-videojuegos/>

González Tardón, C. (2010) Jugar: El One Button Bob (Videojuegos y Discapacidad). *Generacionews (Revista Mensual del Foro de Generaciones Interactivas)*

<http://www.generacionesinteractivas.org/?p=2376>

González Tardón, C. (2010) Valores en Proceso. *La Comunidad Inconfesable*.

<http://www.comunidadinconfesable.com/2010/06/valores-en-proceso/>

González Tardón, C. (2010) Dificultad Negociada. *La Comunidad Inconfesable*.

<http://www.comunidadinconfesable.com/2010/05/dificultad-negociada/>

González Tardón, C. (2010) Cuentos Emergentes. *La Comunidad Inconfesable*.

<http://www.comunidadinconfesable.com/2010/04/cuentos-emergentes/>

González Tardón, C. (2009) Psicología artificial, ¿qué aporta la interacción con robots, seres y ambientes simulados al ser humano? *IV Congreso del Observatorio de la Cibersociedad*.

<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/psicologia-artificial--que-aporta-la-interaccion-con-robots-seres-y-ambientes-simulados-al-ser-humano/642/>

González Tardón, C. (2009) ¿Cómo utilizar un videojuego?. *Espai Cultural Caja Madrid*.

González Tardón, C. (2009) ¿Cómo comprar un videojuego?. *Contigo, Revista de los Asuntos Sociales de la Comunidad de Madrid*, nº 7.

González Tardón, C. (2009) Inmersión en mundos simulados. Definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica. *Actas del 8º Congreso de la Sociedad Española de Fenomenología*.

González Tardón, C. (2009) Videojuegos Saludables, *MarcaPlayer*, Abril 2009, nº 7, pag. 74.

González Tardón, C. (2009) Social Behavior Simulator. Estudio de la Interacción Social con un Ser Simulado, in Miguel (ed.), *Proc. of the 2nd Workshop SSASA'08*, Barcelona, Spain, November 20-21, 2008, CEUR-WS.org/Vol-442, 5.

González Tardón, C. (2008) Social Behavior Simulator. Creación de un ser humano simulado para el estudio de la interacción diádica. *Inteligencia Artificial. Revista Iberoamericana de Inteligencia Artificial*, Nº 38, pags. 61-73

González Tardón, C. (2006) Emociones y Videojuegos, *Actas del III Congreso del Observatorio de la Cibersociedad*  
<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?&id=794>  
[Publicado en DVD]

González Tardón, C. (2006) Raw Art, Creatividad y Error. El arte de los enfermos mentales. *Revista de historia de la psicología*, Vol. 27, Nº 2-3, 2006 , pags. 97-106

Cañas, D., & González Tardón, C. (2006) ¿Puede un ordenador escribir un poema de amor?. *Poesía Digital*, 9/06, Documentos, [www.poesiadigital.es](http://www.poesiadigital.es)  
<http://www.poesiadigital.es/index.php?cmd=documento&id=15>

González Tardón, C. (2006) Interacción con Seres Simulados. Nuevas Herramientas en Psicología Experimental. En Fernandez-Caballero, A., Manzano, M.G., Alonso, E. & Miguel, S. (Eds.), *Una perspectiva de la Inteligencia Artificial en su 50 aniversario*. Albacete: Universidad de Castilla-La Mancha.

#### Participación en Concursos:

Participación en el “VIII Certamen Internacional Vida 9.0” de Fundación Telefónica (2006)

Participación en el “VII Certamen Internacional Vida 8.0” de Fundación Telefónica (2005)

Participación en “The Prisoner's Dilemma Competition” de University of Nottingham (2005).

#### Programas Interactivos:

E-Poem: “Last thought” Documentación, programación y desarrollo. (2009)

E-Poem: “PoeticFlow” Documentación, programación y desarrollo. (2009)

E-Game-Poem: “PoetHero, Be a Poet...” Documentación, programación y desarrollo. (2009)

Serious-Game: “*Ataque Ovni: Juego Oficial del Festival Ars Games 09*”. Documentación, programación y desarrollo. (2008)

Serious-Game: “*En el Cielo de Georgia*”. Documentación, programación y desarrollo. (2008)

Serious-Game: “*Patricia Gadea’s Game*”. Documentación, programación y desarrollo. (2008)

#### Modelos de Inteligencia Artificial:

Modelo “*Social Behavior Simulator*”. (2005-2007)

Presentado en el seminario “Psicología Artificial. Incurción de un psicólogo en Vida Artificial, Robótica, Inteligencia Artificial e Interacción Humano-Ordenador” (2007)

Aparece en los siguientes artículos:

-“Interacción con Seres Simulados. Nuevas Herramientas en Psicología Experimental.” (2006)

- “Inmersión en mundos simulados. Definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica” (2006)

-“Social Behavior Simulator. Creación de un ser humano simulado para el estudio de la interacción diádica” (2006)

#### Modelos de Vida Artificial:

Modelo “*Poemasalazar*” (2005)

Presentado en el seminario “Psicología Artificial. Incurción de un psicólogo en Vida Artificial, Robótica, Inteligencia Artificial e Interacción Humano-Ordenador” (2007)

Presentado en el curso “Poesía, naturaleza y tecnología” (2005)

Presentado en el concurso Vida 8.0 (2005)

Modelo “*Dilema del prisionero multiagente*” (2005)

Presentado en el seminario “Psicología Artificial. Incurción de un psicólogo en Vida Artificial, Robótica, Inteligencia Artificial e Interacción Humano-Ordenador” (2007)

Presentado en el seminario mensual del grupo GCAI (2005)

Modelo “*Genoma*” (2004)

Presentado en el seminario “Psicología Artificial. Incurción de un psicólogo en Vida Artificial, Robótica, Inteligencia Artificial e Interacción Humano-Ordenador” (2007)

Modelo “*Replicación de la Vida de Conway en Tres Dimensiones*” (2004)

Presentado en el seminario “Psicología Artificial. Incurción de un

psicólogo en Vida Artificial, Robótica, Inteligencia Artificial e Interacción Humano-Ordenador” (2007)

Presentado como trabajo de investigación en el Prácticum de la licenciatura de Psicología (2004)

#### Trabajos en Robótica:

Proyecto “*Aplicación de la psiconeurología a la robótica básica*” (En fase de desarrollo)

Proyecto “*Interacción social con un robot AIBO*” en colaboración con el Centro de Visión Computacional (CVC) del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) (2006-2007)

Proyecto “*Construcción del modelo de Braitenberg*” en colaboración con el Departament d’Enginyeria de Sistemes, Automàtica i Informàtica Industrial (ESAI) de la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) (2005)

Presentado en el seminario “Psicología Artificial. Incursión de un psicólogo en Vida Artificial, Robótica, Inteligencia Artificial e Interacción Humano-Ordenador” (2007)

#### Otras Investigaciones:

“*Aplicación práctica del log-lineal y de la teoría de la generalizabilidad en el estudio y planificación del entrenamiento en ajedrez.*”.

Presentado en el seminario “Psicología Artificial. Incursión de un psicólogo en Vida Artificial, Robótica, Inteligencia Artificial e Interacción Humano-Ordenador” (2007)

Aparece en el artículo “Interacción con Seres Simulados. Nuevas Herramientas en Psicología Experimental.” (2006)

#### Proyectos de Artes Visuales relacionadas con Nuevas Tecnologías e Intervención Social:

“La Vida es Juego”, Exposición. (2009)

-Curator Técnico

-Documentación

-Idea y desarrollo del Area Videojuegos y Sociedad

“Cacerolaman”, Video. (2009)

-Desarrollo y Edición

“Emerging Poetry and Videogames”, Video. (2009)

-Desarrollo, Edición e Idea.

- “Arquitectura y Videojuegos”, Video. (2009)  
-Desarrollo, Edición e Idea.
- “Inmersión en Videojuegos”, Video. (2008)  
-Desarrollo, Edición e Idea.
- “Estrujenbank´s Home Page”; Página web. (2008)  
- Diseño e implementación
- “Patricia Gadea´s Home Page”; Página web. (2008)  
- Diseño e implementación
- “Sin Palabras [01-10]”; Videopoemas. Video (2006)  
- Música e Imagen  
Publicados en formato DVD junto con el libro: Cañas, D. (2007)  
*Videopoemas. 2002-2006*. Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, Toledo.
- “Arte y Vida Artificial”; Reflexión sobre el placer por la complejidad que tienen los seres humanos. Video (2006)  
- Montaje, Realización y Edición
- “PoemaAlAzar 1.0”; PoemaAlAzar es un modelo de Vida Artificial que crea poemas a través de la interacción de los agentes. Video (2005)  
-Montaje, Realización, Edición, Música y Modelo
- “Monumento a la democracia participativa”; (en colaboración con Dionisio Cañas, Iván Pérez y Santiago Arroyo) Arte Público, Quintanar de la Orden (2005)  
-Realización de la maqueta así como la metodología de la encuesta que se hará para elegir el proyecto  
-Montaje y Realización del Video: “Maqueta del monumento a la democracia directa”
- “NY-Tomelloso”; (en colaboración con Manuela González Márquez) Video, (2004)  
-Música
- “La Cabeza Cúbica”; (en colaboración con Dionisio Cañas e Iván Pérez) Video, (2004)  
-Música
- “Festival Internacional de Poesía de Barcelona”; (en colaboración con Dionisio Cañas) Performance, Palau de la Música (2003)  
-Música

“Flores Y Frutos”; (en colaboración con Dionisio Cañas) Video Poemas  
(2003)

-Música

“Tecnofilia”; (en colaboración con Marc Pujol) Video (2003)

-Montaje, Realización, Guión, Música

“LaRez2002”; Proyecto de creación colectiva en Internet (2002-2003)

Vídeos Presentados en: (Selección)

La Casa Encendida, Madrid (2004)

TNT (Theatre Nacional de Toulouse) (2004)

Círculo de Bellas Artes de Madrid (2004)

Universidad de Salamanca (2005)

Instituto Cervantes, New York (2005)

Facultad de Bellas Artes de Cuenca (2005)

Instituto de Investigación de Inteligencia Artificial (IIIA), Consejo  
Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), Barcelona  
(2007).

Instituto Cervantes de Casablanca (2007)

Fundación Orient-Occident de Rabat (2007)

Zemos 08 (2008)

E-Poetry Festival 09 (2009)

#### Deporte, Ocio y Tiempo Libre:

##### Coordinador:

2005 -Colonias de verano “COMKEDEM” con tarea de  
Coordinador de Actividades

2003 -Campamento Infanto-Juvenil ASEM con tarea de  
Subcoordinación

##### Monitor:

2003 -Campamento Infanto-Juvenil ASEM

2002-2003 -Monitor de Comedor del Colegio Lexia de Educación  
Especial

2002-2004 -Monitor de Comedor del Colegio Lexia de Educación  
Especial

- 2002 -Campamento Juvenil ASEM  
-Campamento Infantil ASEM
- 2001-2002 -Monitor ECOM, federación de asociaciones de discapacitados físicos  
-Colonias de la Cooperativa EL PUIG  
-Monitor de Comedor del Colegio Lexia de Educación Especial
- 2001 -Camino de Santiago ICEAS  
-Campamento Juvenil ASEM  
-Campamento Infantil ASEM
- 2000 -Colonias en Benidorm. De Asociación de Padres del Colegio Ocupacional de Barajas (APACOB) con adultos con discapacidad psíquica  
-Camino de Santiago Asociación de Cooperación y Apoyo a la Integración (ICEAS) con jóvenes de familias desestructuradas  
-Campamento Urbano Asociación Barros con niños de familias desestructuradas  
-Campamento Juvenil Asociación Española de Enfermedades Musculares ASEM, con discapacitados físicos afectados por enfermedades degenerativas  
-Campamento Infantil ASEM

Deporte Adaptado:

- 2008-2010 -Director Deportivo de la Escuela de Hockey en Silla de Ruedas Eléctrica de Comkedem-Fundación Johan Cruyff.
- 2006-2007 -Entrenador del Equipo de Hockey en Silla de ruedas eléctrica COMKEDEM  
\*Subcampeón Copa Caixa Sabadell  
\*Campeón de la Copa Catalunya  
\*Campeón de la Liga Catalana
- 2004-2006 -Proyecto de Hockey en Silla de Ruedas Eléctrica, COMKEDEM
- 2003-2004 -Entrenador del Equipo de Hockey en Silla de ruedas eléctrica en el Instituto Guttmann  
\*Campeón de Liga Catalana  
\*Campeón de Copa Catalana  
\*Subcampeón de Copa de España

-Seleccionador nacional del Hockey en Silla de ruedas eléctrica en el trofeo internacional belga (Genk, Bélgica)  
\*Cuarto Clasificado

2002-2003 -Entrenador del Equipo de Hockey en Silla de ruedas eléctrica en el Instituto Guttmann  
\*Campeón Liga Catalana  
\*Subcampeón de Copa de España  
\*Subcampeón de Copa Catalana

2001-2002 -Proyecto de Hockey en Silla de Ruedas Eléctrica, ASEM